

**Implementación de Juegos Tradicionales para Fortalecer las Habilidades Óculo
Pédicas y Óculo Manuales en los Niños del Grado Tercero de la Institución Educativa**

Julián Trujillo

Trabajo Presentado para Optar el Título de: Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Rosa Julieth Bedoya Ospina

Director de tesis: M.g. Cesar Augusto Sánchez Rojas

Fundación Universitaria los Libertadores

Facultad de Educación de Ciencias Humanas y Sociales

2018

Resumen

La presente práctica pedagógica centra su atención en la lúdica, la cual está relacionada con los juegos tradicionales, de allí que se plantee el problema en términos de la pregunta: ¿Cómo fortalecer las habilidades óculo pédicas y manuales a partir de los juegos tradicionales en los niños del grado tercer uno de la Institución Educativa Julián Trujillo, sede Francisco Julián Olaya?

De igual manera el propósito del proyecto, consiste en implementar juegos tradicionales que fortalezcan las habilidades óculo pédicas y manuales en los niños del grado tercero de la Institución Educativa Julián Trujillo, el cual se enmarca en la línea de investigación Desarrollo Humano Integrador en el Contexto Social Colombiano y la didáctica como eje educativo.

Finalmente la propuesta presenta un esquema que tiene cuatro fases, la primera muestra la selección de los juegos, la segunda la delimitación del lugar, la tercera los objetivos y reglas y la cuarta manos a la obra, además se sugieren acciones lúdicas para llevar a cabo la práctica las fases del esquema.

Palabras clave: Lúdica – juegos tradicionales – habilidades óculo-pédicas – habilidades óculos-manuales – educación física, recreación y deporte.

Abstract

The present pedagogical practice focuses its attention on logic, which is related to traditional games, which presents the problem in the terms of the question: ¿How to strengthen the pédicas bone and manual skills from the traditional games in the Julián Trujillo, headquarters of Francisco Julián Olaya?

In the same way, the purpose of the project is to implement games that strengthen the Óculo Pédicas skills and manuals in the grade level children of the Julián Trujillo Educational Institution, which is part of the line of research Integrating Human Development in the Colombian Social Context and didactics as an educational axis.

Finally the proposal presents a scheme that has four phases, the first shows the selection of the games, the second, the delimitation of the place, the third, the objectives and the rules and the fourth hand to the work, in addition to the recreational actions for carry out The practice of the phases of the scheme.

Keywords: Playful - traditional games - oculi-pédicas skills - ocular-manual skills - physical education, recreation and sports.

**Implementación de Juegos Tradicionales para Fortalecer las Habilidades Óculo
Pédicas y Óculo Manuales en los Niños del Grado Tercero de la Institución Educativa**

Julián Trujillo

La Institución Educativa Julián Trujillo, se encuentra ubicada en el Municipio de Trujillo Valle del Cauca y es una entidad oficial que atiende una población mixta con más de mil cien (1.100) estudiantes en jornada diurna, cuenta con siete (7) sedes incluyendo la central y su misión es la de formar a la comunidad educativa de manera integral, promoviendo el desarrollo personal y cognitivo.

La sede Francisco Julián Olaya, atiende la población de básica primaria de tercero a quinto con una población de doscientos quince (215) estudiantes; los estudiantes de grado tercero uno son veinte cuatro (24), de los cuales doce (12) son niños y doce (12) niñas. Actualmente los estudiantes mencionados son apáticos a las actividades lúdicas, puesto que su interés está centrado en los aparatos tecnológicos y en las relaciones interpersonales mediadas por estas. La zona rural donde se encuentran ubicados los estudiantes no es ajena a los avances tecnológicos, la mayoría del tiempo en casa están frente a la pantalla del televisor, el computador o practicando juegos en línea.

Esta situación discrepa con lo que actualmente expresa el Ministerio de Educación Nacional sobre lo que le corresponde al área de Educación Física, recreación y deporte la cual consiste en:

La formación de estudiantes competentes para vivir humanamente, teniendo como referente las dimensiones antropológicas del cuerpo, el movimiento y el juego. En esta concepción formativa, lo corporal es la condición de posibilidad de ser, estar y actuar en el mundo. El juego es la

condición de posibilidad de lo lúdico como ejercicio de la libertad y de la creatividad humana.

(Ministerio de Educación Nacional, 2010, p.11)

Lo anterior indica que la creatividad cada vez se pierde en los niños y niñas de grado tercero, y su razón no radica en la incapacidad que tengan los estudiantes para jugar, interactuar o desarrollar actividades en el área de Educación Física, sino, en las costumbres tecnológicas que se están convirtiendo en hábitos y que se arraigan en su cotidianidad desconociendo la importancia de la lúdica como eje fundamental en la construcción de la persona y en el desarrollo de habilidades para la vida.

El área mencionada se enfrenta a situaciones que atentan y afectan la razón de ser de su existencia en la Institución Educativa, ya que no desarrolla en su totalidad las competencias específicas como: “Competencia Motriz, competencia expresiva-corporal y competencia axiológica-corporal” (Ministerio de Educación Nacional, 2010, p.28).

Cabe anotar que la lúdica es indispensable para desarrollar habilidades oculares, manuales, pédicas, de interacción social, comportamentales, actitudinales entre otras, pero al no ser practicada en la edad que corresponda, será difícil hacerlo en la adolescencia o adultez, además de ser necesarias en el futuro del ser humano.

Por lo tanto se hace necesario reflexionar sobre: ¿Cómo fortalecer las habilidades óculo pédicas y manuales a partir de los juegos tradicionales en los niños del grado tercer uno de la Institución Educativa Julián Trujillo, sede Francisco Julián Olaya?

Ahora bien, el proyecto pedagógico disciplinar centra su atención sobre las palabras clave, los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades óculo pédicas y manuales, las cuales son

importantes en la construcción del discurso reflexivo entorno a la problemática que aqueja a los estudiantes de grado tercer uno de la Institución Educativa Julián Trujillo.

Seguidamente se hace necesario pensar que dicha práctica es importante llevarse a cabo porque está enmarcada en el área de Educación Física como disciplina que propende por formar a los estudiantes de manera integral, especialmente a los niños de grado tercero, y de esta manera se apunta al objetivo expuesto por la Ley 115, artículo doce (12) que expresa: “La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre” (Congreso de la República de Colombia, 1994, p.2).

De allí que, la práctica pedagógica permite generar en los estudiantes nuevas prácticas y acciones lúdicas que se incorporarán en su vida escolar para transformar la forma como los niños de grado tercero conciben la lúdica desde los juegos tradicionales.

De no realizarse el proyecto pedagógico la problemática crecerá, no se hará un reconocimiento, tratamiento, ni se tomarán acciones pertinentes para afrontar la situación mencionada, esto quiere decir, que las prácticas pedagógicas de Educación Física se realizarán aisladas de la realidad y de lo que acontece con los niños de grado tercero quienes asumirán aprendizajes momentáneos, donde lo que importa es la valoración final y no el aprender significativamente.

Por lo cual se establece que:

A través del movimiento el ser humano realiza el aprendizaje de sí mismo y del mundo para sobrevivir y adaptarse. En consecuencia, los apoyos y estímulos adecuados con las características de desarrollo que reciba un niño desde los primeros años, abren muchas

alternativas de conocimiento y habilidad para su desempeño en la vida. (Ministerio de Educación Nacional, 2010, p.29).

Por otro lado, se hace necesario plantear propósitos para el proyecto pedagógico como:
implementar juegos tradicionales que fortalezcan las habilidades óculo pédicas y manuales en los niños del grado tercero de la Institución Educativa Julián Trujillo, Seleccionar los juegos tradicionales que fortalezcan las habilidades óculo pédicas y manuales, establecer las reglas de los juegos para favorecer la convivencia e interacción entre los estudiantes y Evaluar la práctica pedagógica relacionada con la implementación de los juegos tradicionales que fortalezcan las habilidades óculo pédicas y manuales.

Dichas habilidades son de gran importancia en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes, ya que durante lo largo de existencia, determinará la facilidad con la que emprendan actividades físicas trascendentales para el fortalecimiento de la coordinación, el fomento de la salud física y mental, en especial en este último aspecto pues como lo expresa Trawick (2014): “(...) interviews with adults and children and his review of both animal and human studies, he concludes that active play is required for healthy brain growth. In particular, play is essential for developing those parts of the brain required for regulating behavior and emotions” (p.5). Al hacer énfasis en la importancia del juego en el desarrollo cerebral de los animales y los humanos.

Desde este punto de vista, el uso del juegos tradicionales en los sistemas educativos además de privilegiar lo motriz y lo cerebral, también “constituyen parte importante del patrimonio cultural, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de algunos valores como; la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa” (Rodríguez, 2013, p.7). Lo cual se articula a la concepción multicultural que la escuela debe propiciar en la formación del nuevo ser humano.

Dada las condiciones socioculturales actuales, donde los niños y niñas no ven la necesidad de acercarse a las dinámicas lúdicas tradicionales por la facilidad de encontrarse inmersos en los juegos de video y en línea mediante el uso de cualquier dispositivo digital, los juegos tradicionales han quedado en un olvido histórico, lo cual es preocupante ya que esto ha alcanzado las dinámicas escolares, siendo estas las encargadas de la transmisión de la historia. De acuerdo a esto, el área de educación física como asignatura fundamental, debe apropiarse de estrategias que permitan el rescate y apropiación de los juegos tradicionales como legado cultural y herramienta estratégica para el fortalecimiento de las habilidades motoras de los estudiantes. Como lo expresa Beltrán y Soto (2017):

La Educación física no solamente requiere de estrategias innovadoras que cautiven a los estudiantes, también se hace necesario que estas prácticas sean inclusivas, participativas y educadoras, que posibiliten la construcción de actitudes, habilidades y conocimientos alejados de la didáctica vertical, tradicional y unidireccional, pero también con suficiente fundamento que le permita otorgar utilidad y sentido al proceso de enseñanza. (p.5)

Aunque hoy en día, gracias al carácter administrativo al que ha sido rezagada la escuela, el juego no es visto como una buena práctica, en parte, porque se tiene la idea errónea que es malgastar el tiempo y, por otro lado, porque no se tienen definidas pautas, estrategias y objetivos claros y evaluables. Arcos (2015) expresa:

El juego tiene que ser un medio de enseñanza para el niño, por lo que el profesor debe de plantear juegos, y diferentes situaciones dentro de los mismos, que puedan tener unos aprendizajes enriquecedores y útiles para el desarrollo del alumno. (p.10)

Y en torno a la evaluación y la retroalimentación, Beltrán y Soto (2017) expresan:

(...) lo mejor que se le puede enseñar a un niño, es que a través del juego descubra cualidades, destrezas y habilidades para que cada día las afiance con mayor seguridad, pero también hay que tener en cuenta las debilidades no para hacerlo sentir mal, sino para que de forma lúdica, divertida y entretenida las vaya corrigiendo poco a poco y más adelante no tenga problemas con algo que nunca se le prestó atención sabiendo que tenía solución de alguna manera u otra. (p.7)

Es así como el juego se amalgama a las necesidades que el docente como orientador ve en sus estudiantes, debido a que la lúdica es tan versátil que permite ser usada en los diferentes ámbitos y dimensiones del ser humano y ser evaluada desde un punto de vista humanista, erradicando el hecho de la evaluación cuantitativa y recreando una evaluación constructora fundada en la cooperación, la comunicación y el respeto.

Por otro lado, un juego correctamente dirigido se convierte en una buena estrategia que coadyuve con el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas de los estudiantes.

“Fundamental motor skills include manipulative, locomotor, and stability movement skills. These skills are commonly considered to be the building blocks to more advanced movement skills and specific sport skills” (Akbari, 2009, p.2). Estas habilidades llamadas en algunas ocasiones habilidades gruesas, son las que facultan a los estudiantes a demostrar un buen desempeño en actividades físicas y deportivas posteriores.

Con el objeto de ampliar la idea abordada anteriormente, Barrera (2014) expresa: “todo patrón básico de movimiento ejecutado de una habilidad básica desempeña un papel fundamental en las primeras etapas, ya que por medio de ellos le permite al niño poseer movimiento rudimentario simples para formar combinaciones sencillas en su acervo motriz” (p.20). Demostrando con esto que las habilidades básicas no son un programa más de la escuela, sino, una necesidad para el correcto desarrollo de los niños y niñas.

Por ende, el juego desde su concepción conceptual podría tener muchas definiciones y aristas que aclarar, que dada la necesidad de delimitar el campo de acción del proyecto, se entenderá como aquel proceso que permite establecer estrategias lúdico-didácticas, estructuradas y definidas para recibir de nuestros estudiantes los resultados esenciales y factibles de ser evaluados. Dicha evaluación no es de carácter cuantitativa, sino que responde más a la medida en que el estudiante logre mejorar sus procesos motrices actuales, y por otro lado “también contribuyen a mantenerlo en un estado de ánimo alegre y activo, al realizar actividades y relacionarse con las demás personas que lo rodean” (Barrera, 2014, p.22).

Es necesaria esta aclaración, dado el hecho que los deportes actuales cuentan con un sinnúmero de ventajas frente a los juegos tradicionales, ya que los primeros, son juegos modernos, que cuentan con un público específico y muchos de ellos se han convertido en estandarte de reconocimiento mundial para los países que mejor los desempeña, por otro lado muchos de ellos cuentan con escenarios deportivos majestuosos y eventos mundiales televisados que captan la atención del público en general. Por otro lado los juegos tradicionales, sólo se encuentran en la memoria cultural de las personas y tienen grandes variaciones de acuerdo al territorio donde se desarrollen, por lo que estos “deben tratar solamente de mantener su esencia, es decir tratar de mantener el patrimonio cultural y ser practicados con el único fin de divertir a sus practicantes, independientemente de quien sea el ganador o perdedor” (Rodríguez, 2013, p.12).

Esto se fundamenta en que “Failure to develop and refine fundamental motor skills during the crucial preschool and elementary school years often leads children to frustration and failure to develop specialized movements during adolescence and adulthood” (Akbari, 2009. p.2). Por esto, el alcance de las competencias es algo que se verá reflejado a lo largo de la vida de los

estudiantes, en gran parte de las dimensiones que fundamental el ser humano, puesto que “correr, saltar, lanzar al igual que las demás son parte fundamental en nuestra vida cotidiana ya que a partir de estas el individuo podrá realizar habilidades más complejas” (Barrera, 2014, p.22).

Paralelamente, es esencial articular al establecimiento de un juego tradicional basado en criterios claros, dinámicas realizables y tangibles susceptibles a evaluación, la selección del ambiente o lugar donde se desarrollará, pues en gran parte, este condicionará la respuesta que los estudiantes brinden a lo propuesto. Arcos (2015) expresa:

(...) los juegos relacionados con la práctica de correr, esconderse, montar sobre algún objeto, dirigir objetos en movimiento, subirse a cualquier tipo de estructura, columpiarse, perseguirse, etc. Todas estas actividades necesitan de un lugar suficientemente amplio como para realizarlas de forma adecuada, por este motivo, a todas se engloban en actividades al aire libre o de espacio exterior. No quiere decir que no se puedan realizar en un lugar cerrado, pero es difícil encontrar lugares cerrados con las características suficientes para este tipo de juegos. (p.10)

Por ende, la selección del juego de acuerdo a las necesidades observables, es un paso inicial, seguido de la selección del lugar donde este se pueda desarrollar de la manera más efectiva.

Se hace imperativo entonces definir los criterios que son esenciales para la elección de o de los juegos tradicionales, los roles, su ejecución y lo que los docentes esperan evidenciar o fortalecer a la hora de realizarlos. Desde el punto de vista didáctico, se hace necesario comprender que todo juego tradicional, tiene una esencia, un objetivo y un contexto en el cual se generó, por ende, se debe estar empapado de cómo se llevan a cabo ese tipo de juegos en el lugar, con todo lo que abarca. Como lo expresa Barrera (2014):

De acuerdo a lo anterior, cabe señalar que los juegos tradicionales cambian según la cultura de cada región y que estos juegos son practicados por personas de todas las edades ya sean niños,

jóvenes o adultos, aunque estos juegos ya muy poco se practican ya que los niños de ahora no tienen mucho conocimiento de estos y se dedican a practicar otro tipo de deportes.

Por otra parte los juegos tradicionales ya traen sus propias reglas, pero a la hora de jugarlos cada quien puede hacerle algunas variaciones según se crean convenientes para amenizar más el juego, además de esto los juegos tradicionales nos ayudan a relacionarnos con las demás personas y a vivir en un ambiente más armónico y propicio en valores. (p.28)

Para ello es necesario que como docentes tengamos claro qué habilidades motrices queremos desarrollar con el juego tradicional seleccionado.

Dentro de las principales habilidades motrices que se pueden desarrollar mediante el uso de los juegos tradicionales tenemos: correr, saltar, lanzar, encontrar y moldear. Estas habilidades constituyen un aspecto fundamental en el área de educación física, pues son esenciales a la hora de implementar los programas recreo-deportivos que fundamenta esta disciplina. Como lo expresa Arcos (2015):

Los juegos tradicionales pueden dar la posibilidad de ofrecer esa variabilidad de situaciones tan atractivas para los alumnos tan relacionada con la educación física en aspectos como el trabajo de habilidades motrices básicas, capacidades físicas básicas, transmisión de valores, desarrollo integral del alumno, socialización con sus compañeros, trabajo en equipo, etc. Es por este sentido, debemos fomentar los juegos tradicionales y populares en los colegios desde una metodología muy participativa y muy activa dejando que los niños expresen opiniones y creencias e intentando que todos los alumnos participen en los diferentes juegos, ya que si conseguimos que los alumnos interioricen esta topología de juegos, los practiquen en su tiempo de ocio y con ello los valores que llevan implícitos en ellos mismos y que coinciden muchos de ellos con los de la asignatura de Educación física. (p.17)

Por otro lado Beltrán y Soto (2017) expresan:

No es fácil pasar de lo tradicional a lo innovador, sin embargo, para ello se proponen cuatro principios fundamentales que nos permiten elegir y/o construir acciones de juego motriz para la enseñanza de una educación física de calidad, estos son: La versatilidad, la inclusión, la intención educativa y el dinamismo. Que se asumen como criterios didácticos fundamentales. (p.4)

De acuerdo a lo anterior, los juegos son susceptibles de integrar a los programas de educación física de la escuela como medida de fortalecimiento de las habilidades motoras entendidas como aquellas que privilegian un desarrollo óculo-pédico y óculo-manual las cuales conlleven al alcance de una mejor motricidad gruesa de los estudiantes.

Como ya se ha dicho anteriormente, los juegos tradicionales responden a un legado histórico de nuestro contexto, pero estos a su vez pueden ser modificados de acuerdo a la necesidad que los niños y niñas de las escuelas requieran mejorar, como lo expresa Doctoroff (como se citó en Trawick, 2014):

One of the most important teaching practices in promoting motor development is the adaptation of play activities to meet the needs of children with disabilities. Numerous strategies have been studied or recommended; these can be divided into three categories: supportive teacher interactions, modification of play materials and equipment, and redesign of play environments. (p.14)

Esto brinda la posibilidad de hacer adaptaciones en pro de las necesidades encontradas en los estudiantes, basadas en reglas, materiales y equipos y ambientes de desarrollo.

Y enfatizando en lo anterior, Beltrán y Soto (2017) expresan:

(...) incluir el juego en la educación primaria (...) hace parte de un proceso de formación el cual incluye el desarrollo, el aprendizaje y el bienestar propio, además, si se hace un excelente proceso de enseñanza – aprendizaje a través del juego con facilidad se pueden observar situaciones de descubrimiento que conllevan al análisis de lo que en ese momento sucede, además, se incluye la imaginación y creatividad que el niño es capaz de tener a la hora de realizar cualquier juego, ya sea individual o grupal. (p.7)

Lo que permite comprender que la articulación y desarrollo de los juegos tradicionales en las dinámicas educativas conllevan a un conocimiento dialógico y hologramático entre los actores vinculados en el proceso.

Dentro de la necesidad de adaptaciones que suscitaron anteriormente para los juegos tradicionales, hay que sopesar el hecho de que cada juego tiene como fin la interacción e integración de los participantes al diseño lúdico propuesto, desde este punto de vista, podemos clasificar los juegos tradicionales en tres grandes grupos: el primer grupo son los juegos individuales donde el participante interactúa de forma individual. “Estos juegos pueden ser de cualquier tipología, como por ejemplo juegos motores, juegos de exploración, juegos en los que intervengan otro tipo de objetos como juguetes o materiales que encuentre a su alrededor” (Arcos, 2015, p.11). Dentro de este grupo encontramos el trompo, el yo-yo, el balero, entre otros.

En el segundo grupo denominado juegos paralelos “son los juegos en el que el niño está en compañía de otro niño, compartiendo espacio, juguetes, interactuando entre ellos, pero sin embargo, no comparten el juego, cada uno de los juegos es diferente al otro” (Arcos, 2015, p.11). Dentro de este grupo tenemos el rey manda, los carritos, las muñecas, mamá y papá.

Por último tenemos los juegos grupales donde el niño comparte tanto el espacio como los materiales -en caso de requerirlos- y las normas establecidas. Estos son los juegos más

representativos, ya que son los que más esfuerzo y concentración necesitan. Algunos de estos son lleva, escondite, Yeimi, saltar lazo, carrera de costales, canicas, entre otros.

Desde este punto de vista, el uso de juegos tradicionales en el área de educación física para privilegiar el alcance de habilidades óculo-pédicas y óculo-manuales constituyen un pilar fundamental en el alcance de un desarrollo integral del estudiante, como lo expresan Beltrán y Soto (2017):

(...) los juegos motrices promueven la atención a la diversidad, no solamente de las personas, también del conocimiento. El juego se constituye en un medio facilitador de los aprendizajes, no se trata de realizar en clase una serie de actividades sin utilidad o sentido, sin objetivos concretos o por simple diversión. Como condición esencial deben ser evidentes los aportes del juego a las diferentes dimensiones de la persona. (p.9)

Y dentro de estas dimensiones la corporal, que es esencial para el desarrollo físico, motor, cerebral y social de las personas a lo largo de su vida.

Por otro lado, se expone que la línea de investigación en la que se enmarca el proyecto pedagógico es el Desarrollo Humano Integrador en el Contexto Social Colombiano, la razón principal por la cual se elige está es porque tiene como variables importantes la educación, la salud física y mental, además de tener en cuenta los entorno o lugares donde los sujetos se desenvuelven para garantizar armonía en los mismos.

El proyecto pedagógico trata de los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades óculo pédicas y manuales, se enmarca en el contexto del desarrollo humano, se centra en la educación y en el ámbito físico como dimensión importante de los niños y niñas del grado tercero.

Así pues:

La verdadera riqueza de una nación está en su gente. El objetivo básico del desarrollo es crear un ambiente propicio para que los seres humanos disfruten de una vida prolongada, saludable y creativa. Esta puede parecer una verdad obvia, aunque con frecuencia se olvida debido a la preocupación inmediata de acumular bienes de consumo y riqueza financiera. (Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo Humano PNUD, 1990, p.12)

La razón de ser de la Institución Educativa son los estudiantes y todos los procesos educativos se centran en su desarrollo y en garantizar una formación integral la cual propende por brindar a la sociedad personas capaces de transformar su realidad y los contextos donde interactúa.

Así mismo, el proyecto pedagógico apoya la línea de investigación en didáctica, porque abarca la disciplina de Educación Física y se enmarca en la metodología didáctica, donde se implementarán juegos tradicionales para fortalecer las habilidades óculo pédicas y manuales en los niños de grado tercero uno.

Por otro lado, las técnicas a emplear son: la observación participante, según Bracamonte (2015) consiste en: “trasladarse al medio natural en el que acontecen las conductas humanas, reconociendo que es este un contexto social de la especie humana” (p.135). Lo que indica que para el desarrollo del presente proyecto pedagógico se realizará un proceso de observación in situ.

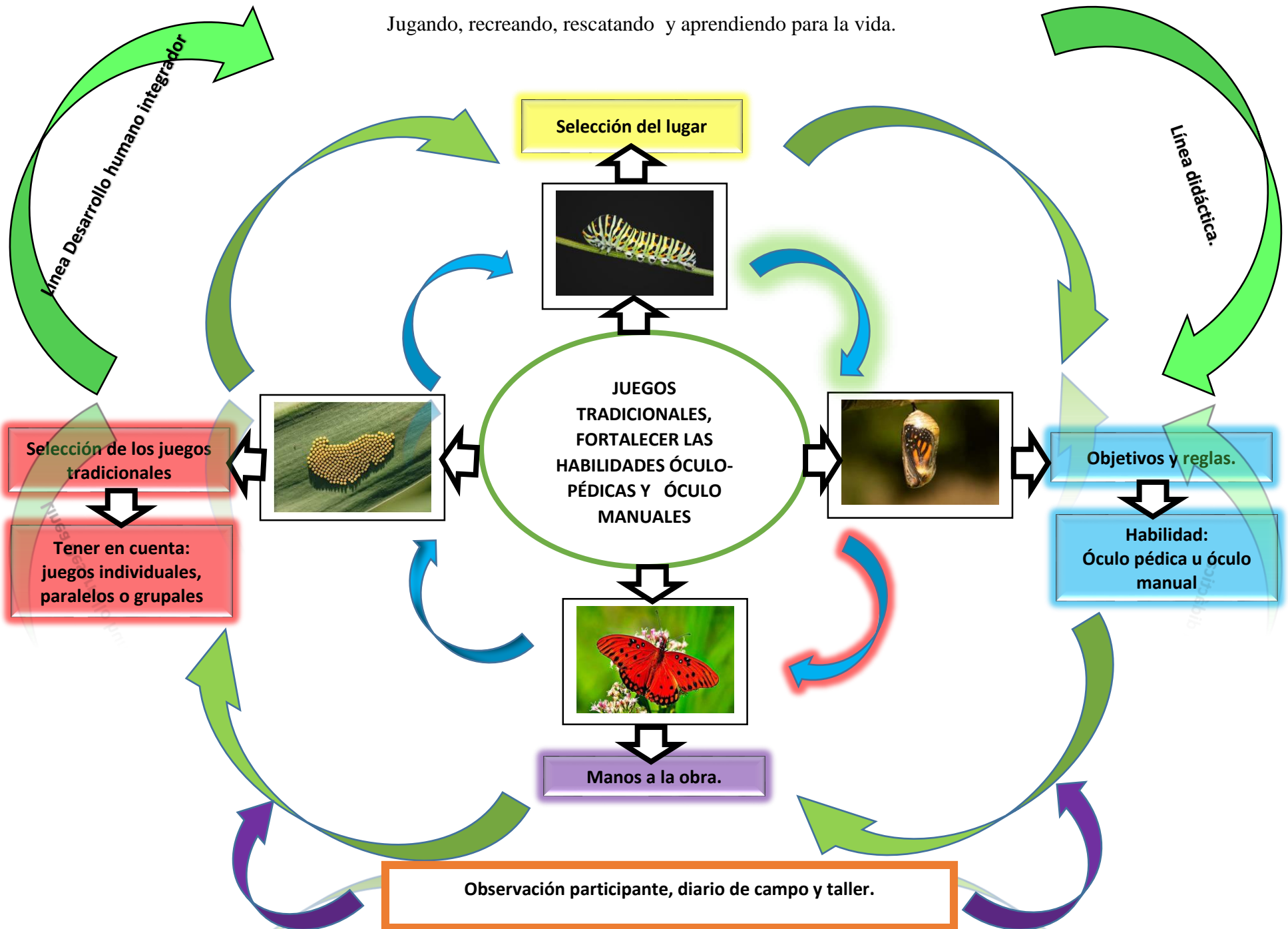
De igual manera el diario de campo, que en palabras de Valverde (s.f.) se entiende como: “registro de información procesal que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener en cada uno de los reportes” (p.309). Por lo cual, el objetivo

del diario de campo es registrar información permanente y detallada de cada una de las actividades programadas.

Ahora bien, el taller desde el punto de vista de Montoya & Zapata (1999) es reconocido: “como un instrumento válido para la socialización, la transferencia, la apropiación y el desarrollo de conocimientos, actitudes y competencias de una manera participativa y pertinente a las necesidades y cultura de los participantes” (p.27). Esta herramienta se convierte en un elemento importante para interactuar con los estudiantes en las prácticas pedagógicas que se asumirán.

Lo planteado anteriormente se concretiza en el siguiente esquema de intervención:

Jugando, recreando, rescatando y aprendiendo para la vida.



El esquema denominado: Jugando, recreando, rescatando y aprendiendo para la vida, está relacionado con la metáfora del desarrollo y evolución de la mariposa, donde se evidencian cuatro etapas que se enuncian a continuación:

Primera etapa: Los huevos, para el proceso evolutivo de la mariposa, estos tienen una forma y aspecto, por lo tanto este se relacionó con la selección de los juegos tradicionales, pues se hace necesario conocer cuáles y cuántos son los juegos que se pueden aplicar con los niños de grado tercero. Para ello se aplicará el siguiente formato:

Institución Educativa:					
Grado:			Fase: 1		
Nombre Del Juego Tradicional Seleccionado.	Individual	Paralelo	Grupal	Fuente de Búsqueda.	Observación

Segunda etapa: La oruga, esta nace pequeña y la hoja donde se ubique es fundamental porque de ella depende su alimentación y desarrollo, de allí que el lugar donde los niños de grado tercero lleven a cabo los juegos tradicionales es esencial para cumplir con los objetivos requeridos, a continuación se muestra una tabla para tener presente este aspecto.

Institución Educativa:					
Grado:			Fase: 2		
Nombre del espacio	Abierto	Cerrado	Combinado	Materiales	Observación

Tercera etapa: La crisálida, es uno de los procesos más hermosos en la metamorfosis de la mariposa, allí ocurre la transformación de la oruga, externamente no hay cambios, pero la razón

de ser de estar envuelta tiene su objetivo y misión y es la de crear un nuevo ser, por lo tanto los objetivos y reglas del esquema van en esta etapa, porque definir un rumbo o tener un norte claro, permite obtener grandes logros y resultados, este proceso se enmarca en la siguiente tabla:

Institución Educativa:					
Grado:			Fase: 3		
Nombre del juego didáctico	objetivo	reglas	compromisos	Acciones de mejora	Observación

Cuarta etapa: la mariposa, después de estar como crisálida emerge un nuevo animal con colores, es importante recalcar que su ciclo de vida es muy corto, y se asemeja mucho a la vida de los niños de grado tercero, la niñez es una etapa que pasa rápidamente, por lo tanto es importante desarrollar en cada uno de los niños procesos que les permitan adaptarse al medio donde se desenvuelven y ante todo desarrollar habilidades para la vida, esta etapa se lleva a cabo de la siguiente manera:

Tabla de observación participante:

Institución Educativa:		Fecha:	
Grado:		Docente:	
ASPECTO A VALORAR	OBSERVACIÓN		ACCIONES DE MEJORA
Habilidad óculo-pédica.			
Habilidad óculo-manual.			
Apropiación y desarrollo de los juegos tradicionales.			
Incorporación de los materiales en las actividades propuestas.			
Cumplimiento de reglas.			
Alcance de los objetivos.			

Diario de campo:

Institución Educativa:		Fecha:
Grado:		Docente:
El diario de campo estará centrado en los objetivos y alcances de los estudiantes en cuanto a porcentaje de evolución, apropiación y cumplimiento de las reglas.		
ASPECTO A VALORAR	PORCENTAJE/OBSERVACIÓN	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
Número de estudiantes que participan.		
Número de estudiantes que desarrollan la habilidad óculo-pédica.		
Número de estudiantes que desarrollan la habilidad óculo-manual.		
Estudiantes con dificultades óculo-pedicas y actividad complementaria.		
Estudiantes con dificultades óculo-manual y actividad complementaria.		
Número de estudiantes que cumplen las reglas.		
Número de compromisos desarrollados para mejorar la convivencia.		

Taller: se asumen como todas las actividades que se llevarán a cabo con los estudiantes del grado tercero.

Las cuatro fases o etapas, están directamente engranadas con los propósitos del proyecto que consisten en: implementar juegos tradicionales que fortalezcan las habilidades óculo pédicas y

manuales en los niños del grado tercero de la Institución Educativa Julián Trujillo, Seleccionar los juegos tradicionales, establecer las reglas y evaluar la práctica pedagógica relacionada con la implementación de los juegos tradicionales.

Así mismo, en el esquema se observa la relación directa de la propuesta de intervención con la línea de investigación: desarrollo humano integrador y didáctica, la razón se fundamenta en la esencia de la propuesta porque la población a trabajar son los estudiantes de grado tercero, seres humanos con la capacidad de ser educados y potenciados en sus habilidades, y la aplicación de los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades óculo pédicas y óculo manuales, centradas en la disciplina de Educación Física, Recreación y Deporte, donde convergen acciones e interacciones para desde el área formar a los sujetos educables.

Como se observa líneas arriba, las técnicas de recolección de información se detallaron en las cuatro etapas, porque debe existir una coherencia en el proceso de intervención.

Por otro lado, se evidencia que NO existe una distancia entre la propuesta de intervención, la disciplina de conocimiento (Educación Física) y la Especialización en Lúdica como lo expresa Posada (2014):

Las actividades lúdicas mejoran la motivación, atención, concentración, potencia la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos. En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio aumenta la capacidad al cambio, de recordar y de relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos. (p.28)

Lo anterior indica que las acciones lúdicas, están directamente relacionadas con el ser humano, su construcción y desarrollo, donde se forjan las habilidades, el aprendizaje cooperativo y el conocimiento para potenciar a los estudiantes de grado tercero.

Así lo afirma el Ministerio de Educación Nacional en Colombia (2010):

El ser humano es el ser que viene al mundo más desprotegido desde el punto de vista corporal, porque debe desarrollar sus patrones de movimiento. Por fortuna, toda su motricidad está por construirse. Los animales de diferentes especies nacen con patrones de movimiento programados para sobrevivir y adaptarse, lo que puede hacerlos muy ágiles y fuertes, pero les limita sus posibilidades de aprender. Por el contrario, el ser humano tiene todas las posibilidades de construir su motricidad a partir de un proceso de aprendizaje que contribuye a su propia estructuración y lo pone en relación con el mundo de la naturaleza y la cultura. (p.29)

Es decir, las habilidades óculo-pédicas y óculo-manuales en los niños de grado tercero no se han desarrollado a plenitud, requieren afianzarlas, fortalecerlas y vincularlas al proceso educativo para que exista una formación integral, la cual redunde en la calidad de la educación de los estudiantes mencionados anteriormente.

Por lo tanto, se puede expresar que el proyecto pedagógico fortalece las habilidades óculo-pédicas y óculo-manuales, el cual se desarrolla en el área de Educación Física, a partir de los juegos tradicionales y aporta a la formación de los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Julián Trujillo, tal como se muestra a continuación:

- **Soldados Marchando:** el juego se clasifica como paralelo y grupal, tomado y modificado de: Romo (s.f.) (p.16), es importante estar pendiente de los niños durante el desarrollo del juego. Este se llevará a cabo en la cancha, espacio abierto, se requiere cuerdas de 50 c.m. de largo, tiza, cinta, pelotas, balones o juguetes los cuales deben estar ubicados al otro extremo de la cancha, el propósito del juego es desarrollar en los niños la habilidad óculo-pédica y manual además de la coordinación, los estudiantes se organizan en dos equipos, posteriormente lo hacen en parejas; las parejas deben tener atados los pies con la cuerda,

previamente la docente trazó con la tiza o la cinta dos líneas rectas, curvas o zig-zag que conducen al otro extremo de la cancha donde se encuentran los juguetes, los niños deben pisar y pasar por la línea sin salirse de ella, el equipo que lo haga regresa al punto de partida, el objetivo del grupo es pasar el mayor número de objetos a su base a través de relevos; el equipo que complete la mitad más uno, gana la actividad. El docente debe filmar la actividad o estar acompañada por un compañero docente para diligenciar la información de la fase cuatro.

- **Triqui humano:** el juego se clasifica como paralelo y grupal, tomado y modificado de: Arias (2007) (p.8) Este se llevará a cabo en la cancha, espacio abierto, se requiere tiza, cinta, u otro elemento para delimitar una matriz de 3x3 en el piso, el propósito del juego es desarrollar en los niños la habilidad óculo-manual y la agilidad mental, los estudiantes se organizan en dos equipos y eligen un capitán; los capitanes deben tomar una pelota, tela o cubos del mismo color (deben existir dos colores para distinguir los equipos) y ponerlos en una casilla hasta que genere una línea recta con los mismo indicando que logró unir tres cuadros, el primero que lo haga gana un punto para su equipo, el cual debe tener un nombre y una porra, sino no se genera el triqui, se continua con otro capitán. El objetivo del grupo es obtener el mayor número de puntos.
- **Mete el gol:** el juego se clasifica como individual y grupal, tomado y modificado de: Cortes (2013) (p.34), Este se llevará a cabo en la cancha, espacio abierto, se requiere un pito, tres balones de fútbol, tres canchas pequeñas, las cuales estarán ubicadas a dos metros de los tres equipos; el propósito del juego es desarrollar en los niños la habilidad óculo-pédica, además de la coordinación, los estudiantes se organizan en tres equipos, posteriormente eligen un capitán, el cual los va a representar en cada turno, el docente hace el llamado a los capitanes

los ubica frente a su cancha y con el sonar del pito los estudiantes apuntan a la cancha para hacer el gol, es importante recalcar que los niños no pueden ejecutar el despegue del balón hasta tanto los otros compañeros se hayan ubicado y el pito haya sonado, el objetivo del grupo es anotar el mayor número de goles, el equipo que anote el mayor número gana.

- **Yeimi:** el juego se clasifica como grupal, tomado y modificado de: Cardona (2014) (p.54), Este se llevará a cabo en la cancha, espacio abierto, se requiere de trozos de teja, tapas u otro elemento al igual que una pelota; el propósito del juego es desarrollar en los niños la habilidad óculo-manual y la coordinación, para identificar el grupo que inicia el Yeimi, se lanza una moneda eligiendo cara o sello, quien obtenga cara inicia, al grupo se le dará tres oportunidades de lanzamiento, por lo tanto deben elegir un capitán, si tumban los tejos que deben estar en forma de torre inician el juego, la idea es volver a ordenar los tejos en torre sin dejarse ponchar, en el caso de ser ponchado todo el equipo se para el juego y el equipo rival debe lanzar, si el grupo que está jugando arma nuevamente la torre y grita yeimi, reinicia el Juego, el equipo rival debe ponchar a los compañeros pero no pueden caminar con la pelota, solo realizar lanzamientos. El objetivo es armar la torre permanentemente para jugar Yeimi, que ninguno de los compañeros sea ponchado o por lo menos no todo el grupo y el equipo rival debe tratar al máximo de impedir que el contrincante grite Yeimi.
- **Rayuela:** el juego se clasifica como individual, tomado y modificado de: Cardona (2014) (p.49) Este se puede llevar a cabo en campo abierto o cerrado; se requiere tiza, cinta, u otro elemento para delimitar nueve cuadros en el piso, los estudiantes deben tener un tejo; el propósito del juego es desarrollar en los niños la habilidad óculo-manual y el equilibrio, los estudiantes se organizan por grupos pero cada uno debe alcanzar el cielo, superando cada obstáculo que consiste en tirar un tejo en orden numérica y saltar el cuadro donde se

encuentre el tejo, hacer el recorrido de ida y vuelta, al regresar debe tomar el tejo con la mano, si tiene dificultades, cede el turno, de lo contrario continua con el juego hasta finalizar.

- **Ponchado:** el juego se clasifica como grupal, tomado y modificado de: Paz (2014) (p.81)
Este se puede llevar a cabo en campo abierto, se requiere tiza, cinta, u otro elemento para delimitar dos cuadros grandes (Depende del número de integrantes) y un balón, por lo cual los estudiantes se dividen en dos grupos, eligen un capitán y se ubica al extremo de la cancha frente al equipo contrincante, el propósito del juego es desarrollar en los niños la habilidad óculo-manual, equilibrio, coordinación y agilidad mental. El equipo que inicia se elige por cara o sello, el capitán del equipo que obtenga cara inicia el juego, quien puede lanzar el balón sobre el equipo contrario que tiene enfrente o lanzarlo a su equipo que está en el extremo de él, la intención es tocar con la pelota al mayor número de personas del equipo contrario de tal manera que vayan saliendo a apoyar a su capitán, el equipo que tenga el mayor número de integrantes dentro del recuadro gana, si el balón sale de la cancha delimitada, lo obtiene el equipo contrario, si el balón toca primero el piso y luego un jugador no vale; todo jugador que sea tocado por el balón debe salir a pochar.
- **Balero:** el juego se clasifica como individual y grupal, este se puede llevar a cabo en campo abierto o cerrado; se requiere de varios valeros, uno por grupo de cuatro estudiantes, el propósito del juego es desarrollar en los niños la habilidad óculo-manual, la concentración y la disciplina, los estudiantes se organizan por grupos, la idea es introducir la cabeza del balero en el palo o eje, los estudiantes se enumeran del 1 al 4, inicia el número 1, quien debe introducir el balero, el que no lo haga cede el turno, quien lo introduzca puede continuar, sería importante contar cuantas veces introduce la cabeza en el eje, y así determinar quién gana o sencillamente hacer seguimiento al desarrollo de la habilidad.

Las acciones y el proceso mencionado anteriormente traen consigo las siguientes conclusiones y recomendaciones:

- Los referentes teóricos aportaron teorías que permitieron comprender la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices, en este caso, óculo pédicas y manuales.
- La propuesta pedagógica se enmarcó en la disciplina de Educación Física, la cual tiene relación con la especialización en Lúdica.
- La propuesta disciplinar aporta al desarrollo de habilidades óculo pédicas y manuales y al rescate de la cultura tradicional.
- La Lúdica permite construir conocimiento, movilizar habilidades y generar espacios para el rescate de capacidades, costumbres y cultura.
- La propuesta pedagógica tiene como base la lúdica la cual se visibiliza en las acciones propuestas, las cuales se deben aplicar siguiendo los parámetros establecidos.
- Las acciones pedagógicas pueden ser modificadas de acuerdo al contexto y a las edades.
- Cuando se modifican los juegos tradicionales es importante delimitar los espacios y las reglas.
- El docente debe interactuar con los estudiantes y acompañarlos en el proceso lúdico.
- Las reglas en las actividades lúdicas deben ser claras y ejecutadas por todas las personas que interactúan en el proceso.

Bibliografía

Akbari, H., MSc; Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajihosseini, S. & Ziaee, V. (2009).

The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year-Old Boys. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/43559972_The_Effect_of_Traditional_Games_in_Fundamental_Motor_Skill_Development_in_7-9_Year-Old_Boys

Arcos, J. (2015). Los juegos tradicionales y populares: programa de intervención en primaria.

Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/12360/1/TFG-B.649.pdf>

Arias (2007, mayo 18). Análisis del Juego del Triqui, Dentro del Estudio de la Teoría de Juegos en la Academia. Educación en Ingeniería. Recuperado de:

<https://www.educacioneningenieria.org/index.php/edi/article/viewFile/45/37>

Barrera, A.P. (2014). Fortalecimiento de las habilidades básicas motoras correr, saltar y lanzar

por medio de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 a 10 años de la Institución

Educativa Sochaquira Abajo Sede Guaquira - Guayata “Boyacá”. Recuperado de

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2950/TE-17680.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Beltrán, A. C. & Soto, S. N. (2017). Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza

de la educación física aplicados a estudiantes de Primaria y Bachillerato del Colegio

Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D. Recuperado de

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10027/Beltran2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bracamonte (2015, febrero 12). La Observación Participante como Técnica de Recolección de Información de la Investigación Etnográfica. Revista Árje. Recuperado de:
<http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arj17/art11.pdf>

Cardona (2014). Los Juegos de Piso y Pared como Estrategia Didáctica en el Desarrollo del Pensamiento Espacial en Niños y Niñas de Grados 4o y 5o de una Institución Educativa de Pereira. Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia. Recuperado de:
<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/4437/37276C268.pdf?sequence=1>

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley General de Educación 115. Recuperado de:
https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Cortés (2013). El Juego Aplicado como Herramienta Didáctica en el Proceso de Fundamentación del Pase en el Fútbol, en Niños de 12 Años del Club Deportivo de Fútbol Lanús – Colombia. Universidad Libre, Bogotá, Colombia. Recuperado:
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7634/CortesMorenoJoseFernando2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. Recuperado de: https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf

Montoya & Zapata (s.f.) El Taller: Una Estrategia para la Normalización de Términos y Conceptos en un Trabajo Terminológico. Recuperado de:
<https://revistas.upr.edu/index.php/analisis/article/viewFile/13427/11084>

- Paz (2014). Juegos Tradicionales en la Escuela: Medio de Convivencia Pacífica y Reconocimiento Cultural -Propuesta Metodológica. Instituto de Educación y Pedagogía, Universidad del Valle, Cali, Colombia. Recuperado de:
<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/7597/1/3410-0473440.pdf>
- Posada (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Universidad Nacional, Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Programa de Naciones Unidas Para el Desarrollo (2010). Informe de Desarrollo Humano: La Verdadera Riqueza de las Naciones: Caminos al Desarrollo Humano. Recuperado de:
http://hdr.undp.org/sites/default/files/hdr_2010_es_complete_reprint.pdf
- Rodríguez. I.M. (2013). El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria. Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000416.pdf
- Romo (s.f.). Recopilación de juegos. Recuperado de:
http://www.recursos.fecp.co/descargas/recopilacion_juegos.pdf
- Trawick-Smith, J. (2014). The Physical Play and Motor Development of Young Children: A Review of Literature and Implications for Practice. Recuperado de
http://www.easternct.edu/cece/files/2014/06/BenefitsOfPlay_LitReview.pdf
- Valverde (s.f.). El Diario de Campo. Revista Trabajo Social. Recuperado de:
<http://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391993/art1.pdf>

Lista de Imágenes

Figura 1: Los huevos. Recuperada de:

https://www.google.com/search?q=fotos+de+los+huevos+parra+la+mariposa&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=mKkuqi7pY9r6MM%253A%252CqsSUiL_83dJdYM%252C&usg=AI4_-kSaDSq66FhQFe1QX-GmujGLEA9kUw&sa=X&ved=2ahUKEwiz5dDlhPHeAhVwqlkKHdfTBxgQ9QEwC3oECAMQGg#imgdii=Jkvk3SW2i3ltWM:&imgsrc=DFVqoyOuuHr8IM:

Figura 2: La Oruga. Recuperada de:

https://www.google.com/search?tbm=isch&sa=1&ei=CV77W-bVNsqC5wKBqrLYCQ&q=ORUGAS&oq=ORUGAS&gs_l=img.3...256951.258317..258580...0.0..0.0.0.....1....1..gws-wiz-img.z8VpCIUX0D8#imgsrc=Qej2aa_sAmobBM

Figura 3 y 4: La Crisálida y la Mariposa. Recuperada de:

https://www.google.com/search?tbm=isch&sa=1&ei=91_7W7DFOcOZ5gK7xoXIAg&q=mariposa&oq=mariposa&gs_l=img.3...92258.94654..94863...0.0..0.0.0.....1....1..gws-wiz-img.....0.ANo72w4_ji8#imgsrc=YlbXCuHLSaocPM: